

THE GAME

After releasing Gimbal the Wizard from a self inflicted White Out Spell in Spellbound, Magic Knight has been catapulted through time to the future. This is his story, so here it is in his own words:

"I landed heavily on the Transporter pad of the USS Pisces and while I was bending out some of the dents in my armour I was approached by a strange metal creature. It spoke 'Hi, Magic Knight, I am KLINK. I have been expecting you. Take this'. He then gave me a cubic object which I later learned was a Datacube. As I held it I became aware of a strange power inside me. Klink spoke again 'The Datacube will give you the relevant data for 25th Century life and reduce your Culture Shock to nil. It will fade away as you absorb its knowledge'.

As the Datacube transferred its data to my brain cells I started to formulate my survival plan. I will have to locate the Tyme Guardians, if they still exist and obtain a Tyme machine from them. But my first priority has to be to make contact with the starship's Transputer since it programmed Klink to give me the Datacube."

FEATURES

The game uses an enhanced version of Windimation which players of Spellbound will be familiar with. This system allows the player to access windows in which the command choices are given.

HINTS

Derby IV, the Transputer, can help you to start with. The advert to Spellbound may actually prove to be useful. A Clown will help to avoid dying of exhaustion. Sarab will tell you how to move the starship once you are wearing a valid ID Card.

CONTROLS

Joystick:

Fire button to enter menu/choose option.

or cursor keys:

A - Up	Z - Down	SPACE - enter menu/choose option
N - left	M - right	

LOADING INSTRUCTIONS

**Hold down CTRL and press small
ENTER key**

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic.

All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1986

Made in Great Britain

Design & Artwork: Words & Pictures Ltd., London.

CONSIGNES DE CHARGEMENT

Maintenez CTRL vers le bas et appuyez sur la petite touche ENTER

Après avoir libéré Gimbal le Magicien d'un sort infligé sur lui-même à Spellbound, le Chevalier Magique a été catapulté à travers le temps dans le futur. Ceci est son histoire et la voici donc dans ses propres termes.

"J'ai atterri lourdement sur l'aire de transport de USS Pisces et alors que je déboulais mon arme, une créature étrange en métal s'approcha de moi. Elle dit : "Salut, Chevalier Magique, je m'appelle KLINK. Je t'attends. Prends ceci." Il me donna alors un objet cubique qui s'avéra être un Datacube. Alors que je le tenais dans mes mains, je ressentis un pouvoir étrange en moi-même. Klink me dit encore : "Le Datacube te donnera les données concernant la vie au 25ème siècle et réduira ton choc culturel à zéro. Il disparaîtra au fur et à mesure que tu absorberas ses connaissances."

Alors que le Datacube transférait ses données aux cellules de mon cerveau, je commençai à formuler mon plan de survie. Je devrai repérer les Tyme Guardians, s'ils existent toujours, et obtenir d'eux une Tyme Machine. Mais tout d'abord, il faut se mettre en rapport avec le Transputer du vaisseau puisque il a programmé Klink de me donner le Datacube."

CARACTÉRISTIQUES

Le jeu utilise une version améliorée de Windimation auquel les joueurs de Spellbound se sont familiarisés. Ce système permet au joueur d'atteindre les fenêtres d'accès dans lesquelles les sélections de commandes sont données.

CONSEILS

Derby IV, le Transputer, peut vous aider à commencer. Le rendu à Spellbound s'avérera en fait très utile. Un clown vous évitera de mourir d'épuisement. Sarah vous dira comment faire déplacer le vaisseau une fois que vous porterez une carte d'identité valide.

COMMANDES

Manche à balai:

Bouton de tir pour introduction du menu/choix d'option.

Du bien les touches du curseur:

A - Haut Z - Bas SPACE - introduction du menu/choix d'option N - Gauche M - Droite

INSTRUCCIONES DE CARGA Apretando CTRL, Pulse la tecla ENTER pequeña

Después de liberar a Gimbal el Mago de su propio conjuro en Spellbound, el Caballero Mágico ha sido catapultado hasta el tiempo futuro. Según él y con sus propias palabras:

"Aterricé duramente sobre la cubierta teleportadora del navío USS Pisces y, cuando me incliné para reparar las demás de mi armadura, se me acercó una extraña criatura metálica, que dijo así: "Hola, Caballero Mágico, soy KLINK. Te he estado esperando. Toma esto." Y me dio un objeto cúbico que era un Datacube, como después supo. Al sostenerlo, me di cuenta de que de surgió dentro de mí un extraño poder. "El Datacube te dará toda la información de importancia sobre el siglo XXV y anulará el choque cultural. Cuanto absorbas todo su conocimiento, desaparecerás."

Según iba el Datacube transfiriendo su información a mis células cerebrales, comenzé a forjarme un plan de supervivencia. Tendría que localizar a los Guardianes del Tiempo - si aún existían - y obtener de ellos una máquina del tiempo. Pero mi absoluta prioridad era entrar en contacto con la astronave transputadora, que había programado a Klink para que me diese el Datacube."

CARACTERÍSTICAS

En el juego se emplea una versión mejorada de Windimation, con el que ya tienen familiaridad los jugadores de Spellbound. Este sistema ofrece ventanillas de acceso, en que se dan las opciones de mando.

PISTAS

Derby IV, la transputadora, le podrá ayudar en un principio. Las advertencias para Spellbound pueden ser de utilidad aquí. Un payaso le ayudará a que no muera extenuado. Sarah le dirá cómo dirigir la astronave una vez que usted lleve una tarjeta válida de identidad.

MANDOS

Palanca de mando:

Disparador para introducir lista de opciones/elección.

O teclas de cursor:

A - Arriba Z - Abajo N - Izquierda M - Derecha

SPACE (espaciador) - Introducir lista de opciones/elección.

ISTRUZIONI DI CARICA

Tenendo abbassato CTRL, premere il piccolo tasto ENTER

Dopo aver liberato Gimbal the Wizard da un White Out Spell autoinfitto in Spellbound, Magic Knight è stato catapultato nel tempo verso il futuro. Questa è la sua storia, che lui stesso ci racconta:

"Atterrò pesantemente sulla piattaforma del Transporter dell'USS Pisces e mentre stavo per raddrizzare alcune ammaccature dalla mia armatura, mi si avvicinò una strana creatura metallica che esclamò: "Salve, Magic Knight, sono KLINK. Ti stavo aspettando. Prendi questo". Dopo di che mi consegnò un oggetto a cubo, che in seguito appresi si trattava di un Datacube. Mentre lo tenevo in mano mi accorsi di stare acquistando uno strano potere. Klink parlò di nuovo: "Il Datacube ti darà di mestiere per vivere nel XVII secolo e ridurrà a zero lo shock culturale. Esso scomparirà man mano che acquisirerai conoscenza".

Mentre il Datacube mi trasferiva i dati nelle cellule cerebrali, cominciai a formulare il piano di sopravvivenza. Sarà necessario che identifichi i Tyme Guardians, se esistono ancora, e ottenerne da loro una Tyme machine. Ma il mio primo compito sarà quello di contattare il Transputer dell'astronave, poiché ha programmato Klink perché mi desse il Datacube."

CARATTERISTICHE

Il gioco utilizza una versione migliorata di Windimation, che i giocatori di Spellbound conosceranno senz'altro. Questo sistema consente al giocatore di accedere alle finestre dove vengono date le scelte di comando.

SUGGERIMENTI

Derby IV, il Transputer, tanto per cominciare può aiutarvi. La descrizione di Spellbound può in effetti rivelarsi utile. Un Clown vi aiuterà a non morire di esaurimento. Sarah vi dirà come spostare l'astronave non appena sarete in possesso di una carta di identità valida.

CONTROLLI

Joystick

Pulsante di sparco per entrare l'opzione menu/scelta.

Oppure i tasti del cursore:

A - In su Z - In giù SPAZIO - per entrare l'opzione menu/scelta.

N - A sinistra M - A destra

LADEANWEISUNG

CTRL und zugleich kleine ENTER-Taste drücken

Nach der Befreiung von Gimbal dem Zauberer aus seiner selbstverschuldeten Versetzung nach Spellbound ist der Wunderritter in die Zukunft geschleudert worden. Am besten erzählt er seine Geschichte selbst.

"Ich landete unsanft auf dem Transporterfeld der USS Pisces, und während ich dabei war, einige Dellen in meiner Rüstung auszureiben, kam eine merkwürdige Metallkreatur auf mich zu. „Hallo, wunderbar!“ sagte das Geschöpf, „ich hab Dich erwartet. Hört, nimmt! Und er gab mir ein würtelförmiges Objekt, das sich später als Datensphäre entpuppen sollte.“ Während ich es in der Hand hielt, fühlte ich eine merkwürdige Kraft in mir. Klink fuhr fort: „Der Datensphäre gibt Dir die entscheidenden Informationen über das Leben im 25. Jahrhundert und reduziert den Kulturschock auf Null. Er wird sich in Luft auflösen, wenn Du das Gerät verarbeitest.“

Während der Datensphäre seine Informationen an meine Gehirnzellen übertrug, begann ich mit der Formulierung eines Plans zu meinem Überleben. Ich muß die Tyme Guardians, die Hüter der Zeit, finden, wenn sie noch gibt, und von ihnen eine Zeitschneise bekommen. Ich muß mich vorsehen, damit ich nicht auf den Funfaugeigen Jack, den König der Raumpiraten, oder die Paradospolis stöcke, die wahrscheinlich in 30 Tagen auf mich warten. Vor allem aber muß ich Kontakt zum Raumschifftransputer herstellen, denn er hat Klink darauf programmiert, mir den Datensphäre zu geben.“

EIGENSCHAFTEN

Das Spiel bildet sich einer verbesserten Version von Windimation, die allen Freunden von Spellbound bereits ein Begriff ist.

Dieses System gestaltet dem Spieler, Fenster mit den Befehlsoptionen auf den Schirm zu rufen.

TIPS

Derby IV, der Transputer, kann am Anfang helfen. Auch die Anzeige für Spellbound kann sich als nützlich erweisen. Ein Clown hilft, dem Erschöpfungstest zu entkommen. Sarah wird Dir sagen, wie Du das Raumschiff kommandierst, wenn Du eine gültige Kennkarte trägst.

STEERUNG

Joystick

Feuerknopf für Menü/Wahl

oder Tasten:

A - aufwärts Z - abwärts N - links M - rechts SPACE - Menü/Wahl



MASTERTRONICS' ADDED DIMENSION